

REGLAMENTO NACIONAL SOFTCOMBAT 2015

PRÓLOGO

El reglamento que se verá a continuación es el resultado del trabajo continuo realizado por las principales comunidades de Softcombat a lo largo y ancho del país, con el objetivo de incentivar la competencia de este deporte a nivel nacional e internacional. Su propósito es también determinar un conjunto normativo que sienta unos estándares apropiados para la práctica del deporte en espacios competitivos entre diferentes comunidades.

Con esto, se busca difundir y consolidar el Softcombat como una opción deportiva alternativa, que incentive hábitos de vida saludables y abra espacios de recreación incluyentes que den cabida a poblaciones normalmente reacias a los deportes tradicionales. Además fomenta de manera nueva y efectiva valores como la honestidad y el respeto, necesarios para los cambios actuales dentro de la sociedad.

Así pues, solo nos queda agradecer a todos quienes han colaborado con la construcción de este reglamento de manera directa o indirecta; esperando que en este se reflejen los años de experiencia deportiva que han sentado las bases para su construcción; además de invitar a cualquier lector casual a acercarse a este deporte y empezar a practicar lo que puede llegar a ser una de las grandes pasiones de su vida.

REGLA 1 - EL JUEGO

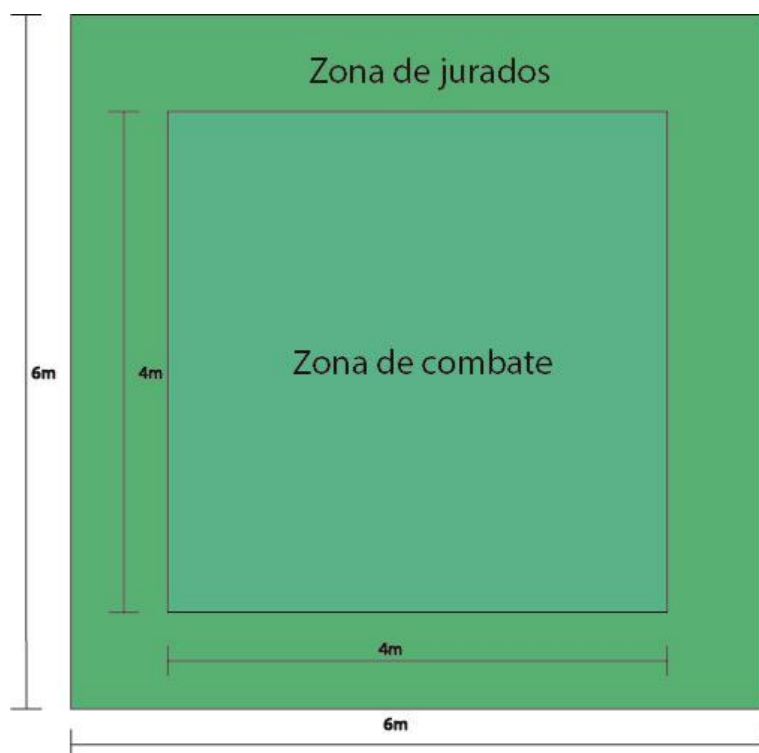
Art. 1 - Definición

El Softcombat es un deporte de combate en el cual se enfrentan dos o más contrincantes que deben intentar tocarse con una réplica de arma blanca o contundente en puntos de marcación válidos y de acuerdo a los requerimientos de su arma.

REGLA 2 - EL CAMPO DE JUEGO

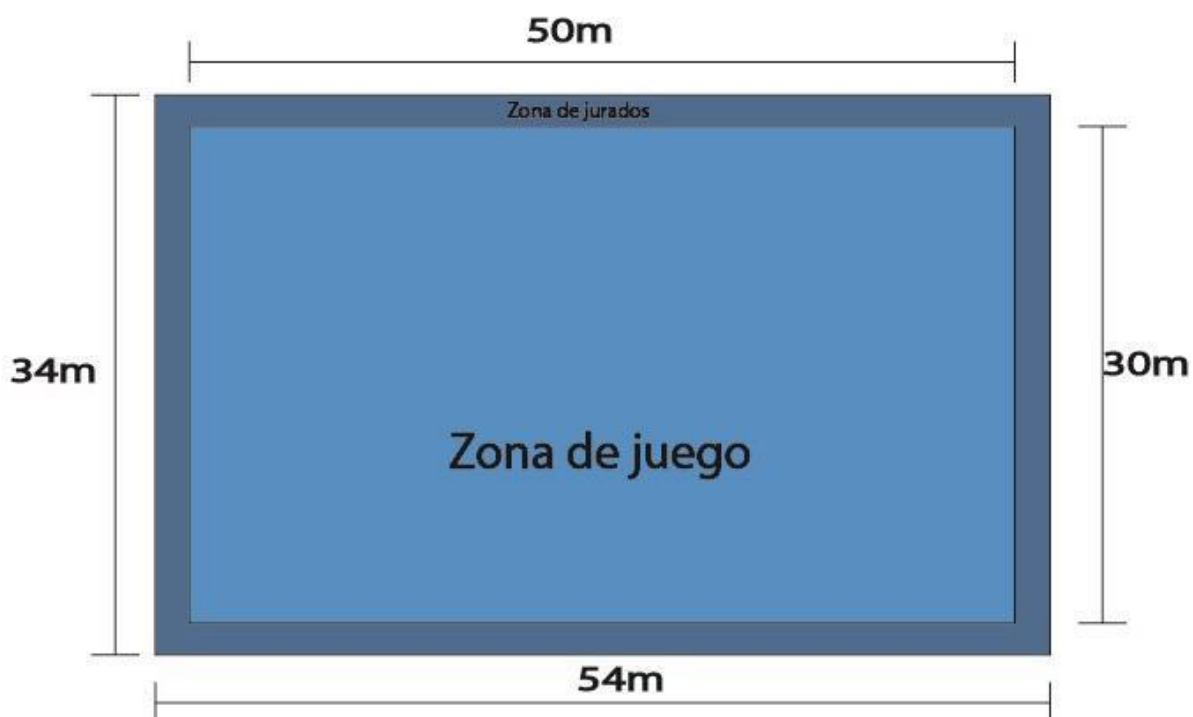
Art. 2 - Dimensiones del campo de juego

En modalidad de combate individual (ver gráfica 1) se delimita para los practicantes un área cuadrada de 16 metros cuadrados inscrita dentro de otra de la misma forma pero con un área de 36 metros cuadrados para uso y movilidad de los jueces.



Gráfica 1

Para enfrentamientos en modalidad grupal (ver gráfica 2) se destina un área rectangular con base de 50 metros y altura de 30 metros inscrito dentro de uno de 54 metros de base por 34 de altura que está destinado para uso del cuerpo arbitral.



REGLA 3- ELEMENTOS Y EQUIPAMIENTO

Art. 3 - Definición de réplica

Se define como réplica todos aquellos elementos que emulan armas blancas y equipos de protección (escudos, guanteletes) y que están compuestos de materiales rígidos y semirígidos con el objeto de garantizar lo mejor posible la integridad física de su portador y de los demás jugadores. Cada una de las réplicas está elaborada correspondiendo con un precedente existente, ya sea histórico o propio de la fantasía, y son de uso individual y obligatorio para cada jugador.

Art. 4 - Armas

Se define como arma toda aquella réplica con la cual se pueden realizar puntos en zonas de marcación válidas. Las partes principales que componen el arma son las siguientes:

Alma: Núcleo de la réplica donde reposa la estructura. Se elabora a partir de un polímero rígido, principalmente PVC, lo que le otorga una forma cilíndrica tubular hueca o laminar.

Hoja: Cuerpo principal del arma. Está elaborada de un polímero semirígido flexible (usualmente goma EVA, microporoso de alta densidad) que debe cubrir el alma desde la zona de empuñadura hasta la punta. La hoja está compuesta de tres partes:

-Punta: Se refiere al extremo que se utiliza para estocar y tiene forma angular. El contacto de la punta con el oponente se considera punto válido.

-Filo: Elemento cortante o punzante del arma blanca que está ubicado en el borde externo de la hoja. Dependiendo de la réplica el arma puede tener uno o dos filos. El contacto del filo con el oponente se considera punto válido.

-Lomo: Se refiere al cuerpo central de la espada, la zona plana no afilada. El contacto del lomo con el oponente no se considera punto válido.

En algunas réplicas puede encontrarse también un recubrimiento que tiene la función de proteger la hoja, prevenir desgarros en el material y dar un acabado más limpio a la réplica. El recubrimiento se fabrica a partir de un material flexible e impermeable como el cuero, la cuerina, lona, flex o vinilo. No es obligatorio.

Guarda o quarnición: Defensa que se pone en el arma junto al puño y cuya función es proteger la mano que la empuña. No todas las réplicas cuentan con una guarda.

Empuñadura: Sitio por el cual se sujeta la réplica. Dependiendo del arma la empuñadura varía su dimensión y puede ser sujeta por una mano o dos. Generalmente está recubierta de materiales flexibles como la tela o el cuero y puede presentar acolchado para comodidad del usuario.

Pomo: Parte inferior de la réplica. Se utiliza para añadir peso y balancear así el arma. No está presente en todas las réplicas.

Art. 5 - Consideraciones básicas de las armas

Las armas aprobadas por el reglamento nacional Colombiano de Softcombat para ser usadas a nivel competitivo deben cumplir con las siguientes especificaciones:

- Materiales en extremo duros y pesados (metales, plásticos de alta densidad, etc.) no pueden ser utilizados en ninguna parte de la estructura debido a que por su alta densidad pueden ocasionar lesiones al impactar contra el oponente.
- Materiales de fibra vegetal rígida como la madera no pueden ser utilizados debido a que al momento del impacto podrían astillarse y perjudicar al oponente.
- El alma del arma debe poseer una rigidez y longitud tal que en el momento del choque con otra réplica o sujeto no genere efecto látigo.
- El alma del arma debe poseer una rigidez tal que soporte impactos sin perder su forma pero no tanta como para que su impacto pueda causar contusiones de gravedad, fracturas o hemorragias.
- La hoja del arma debe conservar la forma, absorber el impacto y permanecer unida al alma.

Art. 6- Tipos de armas

Cortas: Dícese de aquellas que no superan el medio metro (50cm) de largo. En su mayoría son espadas de una mano, dagas o puñales, de uno o dos filos según convenga, que se utilizan principalmente para complementar otras armas y permitir al portador explotar su agilidad y control.

Medias: Dícese de aquellas que van desde los 50cm hasta 1m de largo. De las más usadas, las armas medias brindan al jugador mayor rango y defensa básica que una corta. Dependiendo del arma puede ser utilizada con una o dos manos, y en el caso de ser de una mano puede ir acompañada de otra arma media o corta, o también de algún elemento de protección. Se consideran armas cortas por ejemplo el gladio romano y la espada bastarda medieval.

Largas: Dícese de aquellas que exceden el metro (1m) hasta el metro y medio (1,50m) de largo. Debido a las dimensiones de este tipo de arma se empuña a dos manos siempre, y por lo tanto no permite el uso de armas de apoyo ni de defensa como guanteletes, escudos o rodela. Ejemplos de este tipo de arma son las katanas japonesas y los mandobles.

De asta punzante: Dícese de aquella que puede alcanzar hasta 2,10 m de largo pero cuya hoja no supera los 60cm de largo. Se utilizan principalmente para estocar y son especializadas para el rango aunque no cuentan con una muy buena defensa; se utilizan a dos manos. Algunos ejemplos de estas armas son las alabardas, las pilum romanas y los tridentes.

De asta contundente: Son réplicas cuya longitud máxima es de 1,20 de largo y cuya forma de ataque se limita al corte y no al estoque. Se pueden usar con una o dos manos. Ejemplos de réplicas de asta contundente son las hachas en todas sus modalidades.

Parágrafo 1: En el caso de armas largas, de asta punzante o de asta contundente se recomienda una posición base a dos manos. Se consideran puntos válidos incluso aquellos que se ejecutan con una sola mano sobre la réplica, sobre todo en caso de sujeciones sobre el arma oponente; sin embargo se sugiere manejar la réplica con ambas manos.

Parágrafo 2: En el caso de armas largas, de asta punzante o de asta contundente, se considera que es necesario el uso de ambas manos para el correcto manejo de la réplica en la generalidad de sus movimientos. Por este motivo se prohíbe el uso de réplicas de apoyo como réplicas defensivas o armas secundarias en simultáneo con el arma larga, de asta punzante o contundente.

Art. 7- Réplicas de defensa

Se conocen como réplicas de defensa a aquellas que se utilizan única y exclusivamente para proteger al combatiente de las armas ofensivas cubriendo parte de su anatomía o bloqueando los ataques. Ejemplos de réplicas considerados de defensa son los escudos (en sus diversas dimensiones y formas), los guanteletes y las rodela. Las partes principales que componen las réplicas de defensa son:

Núcleo: Parte central que soporta la estructura y que está elaborada generalmente de un material rígido (no metálico). Se fabrican utilizando variedad de diseños sobre una superficie plana cuya área total no supera 4900 cm^2 que es exactamente una área cuadrada de $70 \times 70 \text{ cm}$.

Cara de contacto: Superficie exterior de la réplica que se expone al contrincante y que está diseñada para recibir y bloquear los impactos. Está elaborada de un polímero semirrígido flexible como la goma Eva con el objeto de cubrir el núcleo, absorber parte del impacto y en caso de fractura de la réplica sostener el núcleo roto y evitar que salgan despedidos los fragmentos.

Respaldo: Superficie interna de la réplica que estará expuesta al usuario y desde la cual se sujeta el escudo, rodela o guantelete. En algunos casos puede estar forrada con algún material semirrígido o acolchado para absorber mejor el impacto y evitar lesiones en la mano; dicho recubrimiento es preferible pero no obligatorio.

Borde: Se denomina así al límite exterior o perímetro que rodea la estructura. Debe necesariamente estar acolchado.

Recubrimiento: Tiene la función de proteger la superficie externa o cara de contacto, prevenir desgarros en el material y dar un acabado más limpio a la réplica. El recubrimiento se fabrica a partir de un material flexible e impermeable como el cuero, la cuerina, lona, flex o vinilo. No es obligatorio.

Empuñadura: Dícese de la zona por la cual se sostiene el escudo, rodela o guantelete cuando se está en posición de guardia. Puede estar constituido por barras, cintas, enarmas entre otros, dependiendo del tipo de sujeción que requiera la réplica en cuestión.

Art. 8- Pecheras

Es facultativo para competidoras femeninas el uso de protectores de pecho. En caso de no poseer o no querer hacer uso de protectores de pecho, la jugadora se hace responsable de cualquier riesgo o posible afectación por golpes válidos en esta zona.

Art. 9- Estandarización de las réplicas

Las siguientes indicaciones corresponden a las medidas básicas de seguridad para la fabricación de réplicas para uso competitivo. Las siguientes indicaciones son realizadas sobre la fabricación estándar de armas que cuentan con alma de pvc, hoja de goma EVA y recubrimiento de cuerina. Las réplicas fabricadas con materiales distintos a los anteriores serán juzgadas y aprobadas de acuerdo al criterio del equipo arbitral. Para regular y reglamentar los aspectos básicos de seguridad de las réplicas se establecen los siguientes criterios:

Cortas (hasta 50 cms de longitud)

- Alma de pvc de Cpvc (agua caliente) o pvc agua fría de ½ pulgada con bordes lijados y refuerzo de carnaza en la punta.
- Pomos debidamente cubiertos y sin partes filosas.
- Guardas no rígidas también en EVA o cuero (prohibido metal, madera y similares).
- Como mínimo 2 cms de acolchado entre el alma y el borde, y 4 cms entre el alma y la punta.

Medias (de 51 cms a 100 cms)

- Alma de pvc de Cpvc (agua caliente) o pvc agua fría de ½ pulgada con bordes lijados y refuerzo en la punta.
- Pomos debidamente cubiertos y sin partes filosas.
- Guardas no rígidas también en EVA o cuero (prohibido metal, madera y similares).
- Como mínimo 2 cms de acolchado entre el alma y el borde, y 4 cms entre el alma y la punta.

Largas (101 cm a 150 cms)

- Alma de pvc ½ pulgada o pvc ¾ pulgada con bordes lijados y refuerzo de carnaza en la punta.
- Pomos debidamente cubiertos y sin partes filosas.
- Guardas no rígidas también en eva o cuero (prohibido metal, madera y similares).
- Como mínimo 2 cms de acolchado entre el alma y el borde y 4 cms entre el alma y la punta.

De asta Punzantes (hasta 210 cms)

- Alma de pvc de $\frac{1}{2}$ pulgada o $\frac{3}{4}$ de pulgada con bordes lijados y refuerzo de carnaza en la punta.
- Pomos debidamente cubiertos y sin partes filosas.
- Como mínimo 5 cms de acolchado entre el alma y el borde y 10 cms entre el alma y la punta.
- Doble hoja de eva adicional a la carnaza.
- Hoja máxima de 60 cms.

De asta contundente (hasta 120 cms)

- Alma de pvc de $\frac{1}{2}$ pulgada o $\frac{3}{4}$ de pulgada con bordes lijados y refuerzo en la punta y si sobresale del área de golpe debidamente acolchada.
- Como mínimo 10 cms de acolchado entre el alma y el borde.
- Doble hoja de eva adicional a la carnaza.
- Acolchado adicional en el asta de $\frac{2}{3}$ de la longitud total.

Escudos y protecciones

- Su parte más larga no supere los 70 cms de diámetro.
- Bordes y cara de contacto acolchados.
- No se permiten bordes de ángulos agudos.

REGLA 4- EL EQUIPO ARBITRAL

Art. 10- Tipos de árbitro

Se dispone para el juzgamiento de los encuentros un equipo de árbitros compuestos de un juez principal, dos auxiliares (para encuentros individuales, tres a siete por equipos) y un juez de mesa.

Los árbitros conducirán el juego de acuerdo con las reglas presentes en este reglamento y no tendrán autoridad alguna para modificarlas; una vez designados como jueces oficiales adquieren el compromiso honroso de respetar y hacer respetar los reglamentos, y de garantizar la imparcialidad y justicia de los encuentros.

El uniforme del equipo arbitral consistirá en un chaleco o peto estampado. El árbitro principal tendrá un bastón de dos metros para detener encuentros, separar contrincantes y señalar puntos. Los auxiliares tendrán banderas de dos colores para la señalización.

Art. 11- El árbitro principal

Todo combate individual de softcombat estará dirigido por un árbitro principal cuyas funciones se refieren a continuación:

- Inspeccionar y aprobar todo el equipamiento que se utilizará durante el combate.
- Dar inicio al combate y las pausas entre puntos.
- Detener un partido cuando las condiciones lo requieran.
- Movilizarse acompañando el combate dentro del área de la zona de jurados (ver gráfica 1)

- Determinar cuando un jugador gana la contienda por walkover, es decir porque su contrincante después de haber sido llamado a encuentro se retira, es descalificado o no asiste.
- Declarar cuando un jugador pierde la contienda por conducta antideportiva.
- Examinar cuidadosamente el acta al finalizar cada combate.
- Tomar la decisión final siempre que sea necesario o cuando los árbitros auxiliares no estén de acuerdo.
- Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto no contemplado específicamente en las reglas.

Art. 12- Árbitros auxiliares

Es reglamentario que cada combate individual de softcombat cuente con dos árbitros auxiliares que apoyarán el trabajo y juicio del árbitro principal; sus funciones serán referidas a continuación:

- Indicar cuál de los practicantes realiza un punto válido levantando la bandera con el color asignado al practicante.
- Indicar cuando no se realiza punto válido agitando ambas banderas de adentro hacia afuera si el árbitro principal detiene el combate.
- Indicar cuando se comete una falta cruzando ambas banderas frente a sí y luego levantando la bandera correspondiente al infractor.
- Indicar cuando un jugador ha sido eliminado por un toque válido en eventos grupales.
- Asesorar al árbitro principal cuando no haya claridad en lo sucedido durante el combate.
- No refutar las decisiones del árbitro principal en ninguna circunstancia.

Art. 13- Juez de mesa

Todo encuentro oficial de softcombat deberá contar con un juez de mesa dentro del equipo arbitral; sus funciones se refieren a continuación:

- Revisar y corroborar los documentos de identidad de los participantes.
- Llevar registro escrito de los puntos y faltas de cada uno de los jugadores.
- Garantizar que los combatientes (o capitanes en caso de eventos grupales) y juez firmen la planilla al final de la partida.
- Verificar la aprobación del árbitro sobre el estado de las réplicas.
- Controlar el tiempo de combate.

Art. 14- Momento y lugar de la toma de decisiones

Es imperativo para el equipo arbitral el definir situaciones y efectuar acciones correspondientes inmediatamente después de acontecida la situación que así lo requiera. De ser necesaria una deliberación es obligación del cuerpo arbitral el detener el encuentro para efectuarla y poder reanudar la contienda en el menor tiempo posible.

Art. 15- En caso de infracción

Es deber del árbitro principal el detener el combate y valorar si es necesaria o no la presencia de personal médico en el campo.

Debe, además, aplicar la sanción correspondiente a la infracción realizada.

Art. 16- En caso de lesión

Es deber del árbitro llevar a cabo el siguiente procedimiento:

- Detener inmediatamente el combate.
- Despejar el área donde se encuentre el jugador afectado.
- Permitir el ingreso del personal de salud.
- Autorizar la sustitución correspondiente o permitir el reingreso del jugador de acuerdo al dictamen médico.
- Señalar la infracción, si es necesario.

REGLA 5- CLUBES Y COMUNIDADES

Art. 18- Definición

- Se entiende como comunidad a la agrupación de individuos que trabajan en aras de la promoción y gestión del Softcombat como deporte mediante la creación y acompañamiento de eventos y torneos. Posee una estructura organizacional definida y participa activamente de las discusiones y toma de decisiones referentes a la reglamentación a nivel nacional. Requiere de la existencia de tres (3) representantes activos por comunidad para efectuar procedimientos frente al consejo de comunidades.
- Se entiende como club a la agrupación de individuos cuya gestión grupal se enfoca a la generación y entrenamiento de los deportistas, y que tiene participación en los eventos deportivos avalados por La Liga de Softcombat de su región. Puede o no ser parte de una comunidad, y como entidad tiene voz más no voto en las futuras reformas a la reglamentación y en los asuntos tratados por el consejo de comunidades.
- Se entiende como grupo competitivo o equipo de competencia a un pequeño grupo fijo de individuos que puede o no formar parte de un club o comunidad, y que se han designado para participar en torneos de modalidad grupal. Están conformados por 12 jugadores titulares y un máximo de 6 suplentes, y están todos a cargo de un capitán que es seleccionado de entre los 12 titulares.

Art. 19- Deportistas

Es deber primordial de todos los practicantes de Softcombat el conocer y adherirse al reglamento nacional. Gran parte de la buena ejecución y desarrollo de las actividades deportivas que se llevan a cabo dependen de la integridad y moral con la cual los jugadores entran al campo, y es por lo tanto su obligación el garantizar la entereza y la rectitud siempre que se enfrenta a un oponente en el campo de juego.

Son deberes puntuales de los practicantes de Softcombat a nivel competitivo los siguientes:

- Tener una edad mínima de 13 años
- Seguir al pie de la letra las indicaciones del equipo arbitral en todo momento.
- Facilitar el trabajo del equipo arbitral siendo siempre honestos con respecto a las marcaciones.

- En combates individuales posee los mismos privilegios con los que cuenta un capitán de equipo.
- Puede contar con la asesoría de un entrenador.

Son deberes puntuales de los sustitutos de un equipo:

- No entrar al campo hasta que el árbitro principal lo autorice.
- No dar indicaciones ni avisos a su equipo mientras se encuentre en la banca.
- No hacer reclamos de ningún tipo al equipo arbitral.

Son deberes puntuales de los equipos a nivel competitivo los siguientes:

- Tener un mínimo de 12 jugadores titulares registrados.
- Tener un máximo de 6 suplentes registrados

Parágrafo 1. Se permiten equipos femeninos, masculinos y mixtos sin distinción ni categorización alguna.

Art. 20- El capitán

La figura de capitán se erige en el marco de las competencias grupales; es una figura representativa que tiene funcionalidad dentro del campo de juego. La figura del capitán puede rotar entre partido y partido pero debe mantenerse estable durante el tiempo de combate activo a menos que el capitán deba ser retirado por lesión. Son facultades del capitán las siguientes:

- Puede dirigirse al juez en caso de alguna reclamación siempre y cuando lo haga con respeto.
- Puede pedir tiempo fuera de tres (3) minutos (máximo 3 por encuentro).
- Puede solicitar al juez una sustitución.

Art. 21- Los entrenadores

La figura del entrenador es una figura estable y estructural dentro de las competencias. Es su labor el acompañar y asesorar a los practicantes, tanto en la modalidad grupal como en la individual, desde el exterior del campo de juego. Son obligaciones y facultades del entrenador las siguientes:

- Debe inscribir a su equipo o jugador en los campeonatos.
- Debe conocer y adherirse en su totalidad al reglamento.
- Debe imponer su autoridad frente a su equipo y hacerse responsable de él.
- Debe procurar el buen comportamiento suyo y de su equipo dentro y fuera del campo de juego.
- Puede dirigirse al juez en caso de alguna reclamación siempre y cuando lo haga con respeto.
- Puede pedir tiempo fuera de tres (3) minutos (máximo 3 por encuentro).
- Puede solicitar al juez una sustitución.

REGLA 6- MODALIDAD INDIVIDUAL

Art. 22- Combate

Se entiende como combate el enfrentamiento de dos jugadores oponentes que buscarán hacer contacto en una zona válida del contrario con el filo o punta del arma para ganar puntos.

Art. 23- Inicio del combate

Es necesario que el equipo arbitral esté presente en el campo al menos media hora antes del encuentro para revisión del área y de la documentación requerida. Los participantes deben estar presentes veinte (20) minutos antes del encuentro para revisión y aprobación de las réplicas a utilizar. Cinco (5) minutos antes del encuentro se realizará la primera llamada al campo, que se repetirá cuatro (4) veces más antes de que el árbitro principal pueda declarar la inasistencia del jugador y la subsecuente victoria de su oponente.

Una vez estén ubicados ambos competidores en la zona de juego y se haya dispuesto que la documentación, elementos y campo de juego son reglamentarios y están aprobados puede darse inicio al combate. Desde este momento hasta el final del combate se prohíbe categóricamente el ingreso de terceros dentro de la zona de juego sin el consentimiento de un juez.

El combate inicia tras la indicación del árbitro principal que consiste en cuatro gestos (ver gráfico 3). El primero para indicar a los competidores que saluden a su oponente, el segundo para que se pongan en posición de guardia, el tercero para que se preparen para combatir y el cuarto para que inicie el combate propiamente.



Gráfico 3

Art. 24- Condición de los elementos

Es deber del juez principal el revisar y aprobar las réplicas que serán utilizadas dentro del campo de juego de acuerdo con lo estipulado en el reglamento (Ver regla 3 - Equipamiento y elementos). Si sucede que se permite el uso de una réplica no apta según los estándares del reglamento será responsabilidad del juez las lesiones que el arma pueda ocasionar en los jugadores.

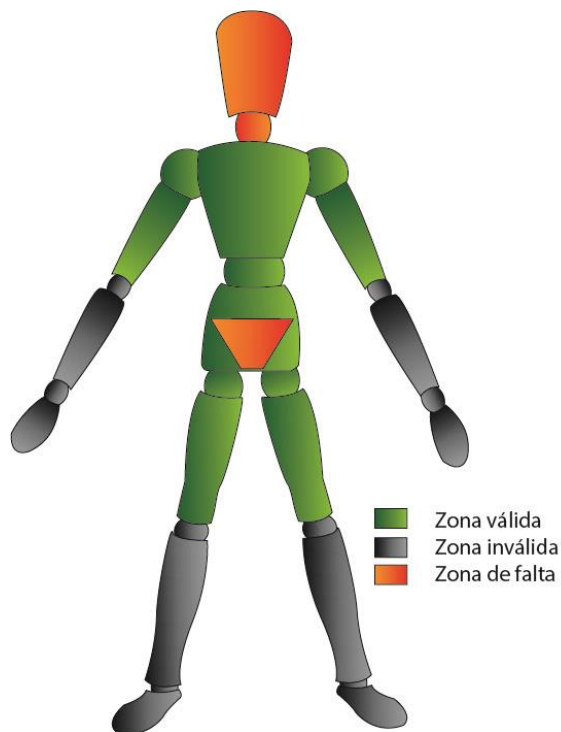
Art. 25- Posición de los jugadores y de los árbitros

Al momento de inicio del encuentro los jugadores deben ubicarse en dos extremos opuestos del campo de juego; una vez se dé inicio al combate pueden moverse libremente dentro del área demarcada para ello.

La posición del equipo arbitral de campo, es decir árbitro principal y auxiliares, estará a disposición de lo que el árbitro principal considere más apropiado para su método de juzgamiento. Las posiciones de los árbitros auxiliares son estáticas durante el tiempo de combate; el árbitro principal tiene libertad de movimiento dentro del área demarcada para ello.

Art. 26- Zonas de marcación válida

Se consideran zonas marcación válida aquellas que al ser tocadas por el filo o la hoja de una réplica otorgan puntos al jugador contrario. Son zonas válidas de marcación las siguientes



-Cualquier contacto del arma con extremidades dentro de la zona válida vale por un (1) punto.

-Cualquier contacto del arma con torso o espalda dentro de la zona válida vale por dos (2) puntos.

-Dichas zonas de marcación válida se aplican tanto para jugadores de género masculino como femenino indiscriminadamente.

-El contacto con zonas de marcación válida solo se considera punto cuando se realiza con el filo o la punta del arma. Cualquier contacto con el plano de la hoja se considera sin efecto. (ver regla 3, artículo 4: armas).

-Cualquier contacto con alguna otra superficie del arma como el pomo o la empuñadura está prohibido y se considera falta para el portador del arma.

-Para que un punto sea válido debe existir una acción ofensiva explícita sea un tajo, un corte, o una estocada. Si la réplica de manera fortuita termina en una zona de

marcación válida el punto no es concedido (esto sobre todo en combates individuales a consideración del juez principal).

-El contacto debe hacerse sobre el cuerpo del jugador. Contacto que sólo roce la ropa y no el cuerpo no se considera válido

Art. 27- Maniobras acrobáticas y evasivas

Las piruetas tales como botes, saltos, giros, arrodillarse, agacharse etc. están permitidas bajo la responsabilidad del jugador que las ejecuta, siempre y cuando el movimiento no termine en un impacto con el jugador oponente, lo que constituye una falta.

Art. 28- Sujeción y desarme

Está permitido a los competidores sujetar el arma del oponente siempre y cuando se sujete por el asta, el pomo o la empuñadura. Se considera falta si durante la sujeción se fuerzan las articulaciones del oponente en contra de su movimiento natural, e igualmente si la sujeción se realiza no al arma sino a cualquier parte del cuerpo del contrario.

No se permite sujetar el escudo oponente ni empujarlo, sólo está permitido desviarlo o poner una mano sobre su cara de contacto para mantener la distancia. El choque de escudos se permite sólo bajo común acuerdo de los jugadores, y puede prohibirse de nuevo en el momento en el que alguno de ellos se sienta agredido.

El desarme total (pérdida de todas las réplicas) en combates de modalidad individual, ya sea causado por alguna maniobra del oponente o no, equivale a punto para el jugador contrario. La pérdida de sólo una de las réplicas, en caso de que se cuente con más de una, no se considera desarme y no causa que se detenga el combate.

Art. 29- Puntaje

Se considera que un jugador ha ganado un combate cuando logra acumular un total de 10 puntos válidos marcados a su oponente.

Se puede también declarar la victoria de alguno de los dos jugadores si su oponente incurre en alguna falta descalificadora, acumulación de faltas, inasistencia o rendición.

Art. 30- Ranking

¿Por qué un ranking?

Llevar un ranking o clasificación de los participantes permite conocer el nivel tanto individual como general del grupo, midiendo aspectos como la defensa, la cantidad de combates y el tiempo de práctica.

Uno de los mejores métodos para llevar un ranking es el desarrollado por Arpad Elo, ya que permite reflejar el tiempo de práctica (o veteranía) y el nivel en el que se encuentra cada jugador, así como también tiene en cuenta si se enfrentan oponentes del mismo

nivel o si hay ventaja para alguno de los dos. Es decir, si una persona del fondo de la tabla vence al líder, ganará una cantidad de puntos considerables, mientras que si un puntero derrota a alguien muy por debajo de su nivel no ganará muchos puntos (y el perdedor tampoco perderá muchos). Así se mantiene un equilibrio en todo momento que fomenta luchas equilibradas y permite el ascenso (o descenso) de una manera justa.

Fórmulas

Al ingresar al ranking, a cada jugador se le asigna un Índice de 1500. Cada vez que se enfrente a otro jugador, se calculan las probabilidades

$$p_v = \frac{1}{1 + 10^{\left[\frac{\text{índice oponente} - \text{índice propio}}{400}\right]}}$$

Una vez se tienen las probabilidades de victoria y el resultado del combate, se aplica la siguiente fórmula para determinar la variación en el índice:

$$\Delta I = \text{Índice} + k(r - p_v)$$

Donde r es el resultado del combate: 1 si es victoria o 0 si es derrota, y k es una constante que permite tener en cuenta la veteranía y la posición dentro del ranking. La importancia de esta variable radica en que determina la magnitud del incremento que puede dar cada combate (es decir, si en un solo combate se pueden ganar 0.002 o 300 puntos). De esta manera se estabiliza el ranking, impidiendo que los punteros se hagan inalcanzables o que una mala temporada implique el fondo de la tabla por siempre. La constante k se calcula de la siguiente manera:

$$K = (t * x)$$

La variable t se asigna de la siguiente manera:

- 10 si tiene 10 o menos combates de ranking.
- 7.5 si tiene entre 11 y 20 combates.
- 5 si tiene entre 21 y 40 combates.
- 2.5 si tiene entre 41 y 60 combates.
- 0.5 si tiene más de 80 combates.

La variable x se asigna de la siguiente manera:

- 2 si se está en el 20% inferior del ranking
- 1.8 si se está entre el 20 y el 36.9%
- 1.6 si se está entre el 37 y el 51.9%
- 0.7 si se está entre el 52 y el 64.9%
- 0.6 si se está entre el 65 y el 75.9%
- 0.5 si se está entre el 76 y el 84.9%
- 0.4 si se está entre el 85 y el 91.9%
- 0.3 si se está entre el 92 y el 99.9%
- 0.2 si se está en la primera posición del ranking

Con este sistema se garantiza una evaluación justa, que reflejará tanto las habilidades como la dedicación y el entrenamiento, manteniendo siempre la presión sobre los punteros para no bajar en el ranking y alentando a los que están abajo a seguir compitiendo.

Ejemplo

Supóngase dos combatientes (A y B), A tiene 1420 de índice, lleva 25 combates (es decir que su $t=15$) y está dentro del 20 y el 36.9% inferior del ranking (es decir que su $x=1.8$). B por su parte tiene 1632 de índice, lleva 64 combates ($t=5$) y está entre el 76 y el 84.9% ($x=1$). Se calculan las probabilidades para cada uno de ellos:

$$p_A = \frac{1}{1 + 10^{(1632-1420)/400}} = 0.23$$

$$p_B = \frac{1}{1 + 10^{(1420-1632)/400}} = 0.77$$

Se calcula k para ambos:

$$K_A = (15 * 1.8) = 27$$

$$K_B = (5 * 1) = 5$$

Supóngase ahora que A vence a B (r sería 1 para A y 0 para B), entonces las variaciones serían:

$$\Delta I_A = 1420 + 27(1 - 0.23) = 1440.79$$

$$\Delta I_B = 1632 + 5(0 - 0.77) = 1628.15$$

Como se observa, A obtiene una cantidad sustancial de puntos por derrotar a alguien tan por encima de su nivel.

Supóngase ahora que B vence a A (r sería 1 para B y 0 para A), entonces las variaciones serían:

$$\Delta I_A = 1420 + 27(0 - 0.23) = 1413.79$$

$$\Delta I_B = 1632 + 5(1 - 0.77) = 1633.15$$

Se observa que la variación no es mucha en ambos casos, y la razón es que este sistema busca incentivar a quienes van abajo a combatir con quienes están arriba si se sienten en capacidad de ganar, y a la vez desmotivar a quienes están arriba de solo pelear con los que están abajo para acumular victorias.

Art. 31- Torneos de combate individual

Cada comunidad está en la potestad de realizar tantos torneos como quiera a lo largo de todo el año, sin embargo, para evitar que los jugadores de una cierta zona obtengan más puntos de ranking que otros simplemente por la frecuencia de torneos en los que puedan participar, se fijan dos fechas de competencia a nivel nacional que podrán realizarse en cualquier punto del año y cuyos resultados podrán incluirse en el ranking.

REGLA 7- MODALIDAD GRUPAL

Art. 32- Partida

Se denomina Encuentro masivo a la competencia de combate entre dos equipos que buscan alcanzar unos objetivos determinados para anotar puntos. Las particularidades de desarrollo de cada batalla, así como los objetivos son estipulados por el equipo arbitral antes del encuentro.

La inscripción de los grupos competitivos o equipos de competencia atienden a los parámetros presentados en la regla 5- CLUBES Y COMUNIDADES para su participación en evento de corte competitivo. En eventos recreativos la cantidad de participantes por equipo puede fluctuar.

Art. 33- Inicio de la partida

Es necesario que el equipo arbitral, así como todo el cuerpo logístico de torneos y encuentros esté presente en el campo al menos media hora antes del encuentro para revisión del área y de la documentación requerida. Los participantes deben estar presentes veinte (20) minutos antes del encuentro para revisión y aprobación de las réplicas a utilizar, y para el reconocimiento de la arena. Cinco (5) minutos antes del encuentro se realizará la primera llamada al campo, que se repetirá cuatro (4) veces más antes de que el árbitro principal pueda declarar la inasistencia del jugador y la subsecuente victoria de su oponente.

Una vez estén ubicados ambos equipos en la zona de juego y se haya dispuesto que la documentación, elementos y campo de juego son reglamentarios y están aprobados puede darse inicio al combate. Desde este momento hasta el final del combate se prohíbe categóricamente el ingreso de terceros dentro de la zona de juego sin el consentimiento de un juez.

Finalmente la totalidad de los doce jugadores de cada equipo debe levantar las armas sobre sus cabezas para indicar que están listos para iniciar la contienda. A esta señal esperarán el conteo del juez principal que a viva voz dará inicio a la batalla.

Art. 34- Condición de los elementos

Es deber del juez principal el revisar y aprobar las réplicas que serán utilizadas dentro del campo de juego de acuerdo con lo estipulado en el reglamento (Ver regla 3 - Equipamiento y elementos). Si sucede que se permite el uso de una réplica no apta según los estándares del reglamento será responsabilidad del juez las lesiones que el arma pueda ocasionar en los jugadores.

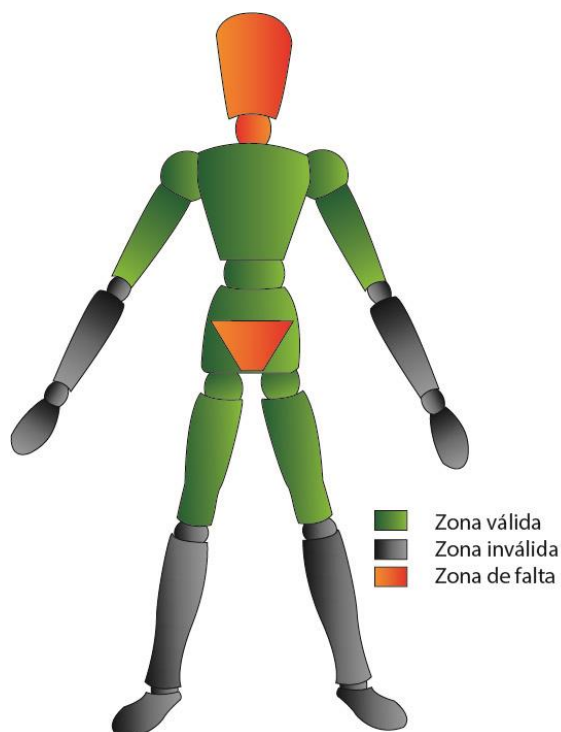
Art. 35- Posición de los jugadores y de los árbitros

Al momento de inicio del encuentro los jugadores deben ubicarse en dos extremos opuestos del campo de juego; una vez se dé inicio al combate pueden moverse libremente dentro del área demarcada para ello.

La posición del equipo arbitral de campo, es decir árbitro principal y auxiliares, estará a disposición de lo que el árbitro principal considere más apropiado para su método de juzgamiento. Las posiciones de los árbitros auxiliares y del árbitro principal son libres dentro del área demarcada para ello.

Art. 36- Zonas de Marcación Válidas

Se consideran zonas marcación válida aquellas que al ser tocadas por el filo o la hoja de una réplica implica eliminación del jugador oponente. Son zonas válidas de marcación:



- Dichas zonas de marcación válida se aplican tanto para jugadores de género masculino como femenino indiscriminadamente.
- El contacto del arma con zonas de marcación válida solo se considera legítimo cuando se realiza con el filo o la punta del arma. Cualquier contacto con el plano de la hoja se considera sin efecto. (ver regla 3, artículo 4: armas).
- Cualquier contacto con alguna otra superficie del arma como el pomo o el empuñadura está prohibido y se considera falta para el portador del arma.
- El contacto debe hacerse sobre el cuerpo del jugador. Contacto que sólo roce la ropa y no el cuerpo no se considera válido.

En el caso de los combates grupales cualquier contacto que se realice en una zona válida acarrea eliminación, dado lo cual el jugador deberá levantar la(s) arma(s) sobre la cabeza sujetandolas por el filo para indicar que está fuera de combate y acto seguido dirigirse a la zona de Respawn designada para su equipo según las estipulaciones del evento.

Art. 27- Maniobras acrobáticas y evasivas

Las piruetas tales como botes, saltos, giros, arrodillarse, agacharse etc. están permitidas bajo la responsabilidad del jugador que las ejecuta, siempre y cuando el movimiento no termine en un impacto con el jugador oponente, lo que constituye una falta.

Art. 28- Sujeción y desarme

Está permitido a los competidores sujetar el arma del oponente siempre y cuando se sujete por el asta, el pomo o la empuñadura. Se considera falta si durante la sujeción se fuerzan las articulaciones del oponente en contra de su movimiento natural, e igualmente si la sujeción se realiza no al arma sino a cualquier parte del cuerpo del contrario.

No se permite sujetar el escudo oponente ni empujarlo, sólo está permitido desviarlo o poner una mano sobre su cara de contacto para mantener la distancia. El choque de escudos se permite sólo bajo común acuerdo de los jugadores, y puede prohibirse de nuevo en el momento en el que alguno de ellos se sienta agredido.

El desarme total (pérdida de todas las réplicas) en combates de modalidad grupal, ya sea causado por alguna maniobra del oponente o no, equivale a muerte del jugador desarmado. La pérdida de sólo una de las réplicas, en caso de que se cuente con más de una, no se considera desarme y no causa que se detenga el combate.

Art. 29- Puntaje

En el caso de los eventos grupales, el puntaje se realiza de acuerdo a las estipulaciones particulares de cada tipo de evento expuesto a continuación. Se puede también declarar la victoria de alguno de los dos equipos si su oponente incurre en alguna falta descalificadora, acumulación de faltas, inasistencia o rendición.

Combate a muerte

- Consiste en un evento de combate por equipos cuyo objetivo es eliminar por completo la totalidad de los jugadores del equipo oponente.
- Se considera Victoria y se otorga punto al equipo que logre eliminar la totalidad de jugadores del equipo oponente conservando vivos al menos uno de los suyos.
- En el caso de que se logre eliminar al oponente sin haber perdido ni uno de los jugadores propios se otorgan al equipo vencedor dos puntos.
- En esta modalidad de juego no hay zona de Respawn, razón por la cual una vez es eliminado un jugador debe sentarse o arrodillarse en el suelo dejando su arma inmóvil en el suelo frente a él y sin sujetarla.
- Al inicio del evento los capitanes de cada equipo, en conjunto con el juez principal definirán la cantidad de puntos que significarán la victoria para este evento.
- El ganador será aquel equipo que consiga esa cantidad de puntos en primer lugar.

Captura la bandera

- Consiste en un evento de competencia por equipos cuyo objetivo es capturar la bandera del equipo oponente conservando la propia.
- Antes de iniciar el evento los capitanes, en conjunto con el juez principal definirán la cantidad de puntos que significarán la victoria para este evento.

- Se considera que una bandera ha sido capturada cuando un combatiente la lleva hasta su propia bandera, que debe estar en su posición original, sin haber recibido golpes en zonas válidas, es decir, que continúe activo en la partida.
- Está prohibido bloquear físicamente el acceso a la bandera, ya sea con el cuerpo de los propios combatientes o con el uso de cualquier clase de objeto.
- Una vez se ha eliminado a un jugador deberá alzar las armas sobre la cabeza sujetandolas por el filo para indicar que está fuera de combate y acto seguido dirigirse a la zona de Respawn designada para su equipo por el equipo arbitral.
- El tiempo de Respawn será asignado al inicio del juego.
- Las banderas no pueden usarse para atacar, pero si estuviesen fabricadas en un material resistente pueden usarse para la defensa.

Asedio

- Consiste en un evento cronometrado en el que dos equipos con roles y objetivos diferentes buscan obtener la victoria acumulando puntos.
- Los equipos, en este caso particular, pueden ejecutar el rol de defensor o atacante.
- El equipo defensor deberá proteger un objetivo que será especificado por el equipo arbitral antes de iniciar la partida (puede ser un objeto físico o una persona) durante el tiempo total que dure una ronda.
- El objetivo del equipo atacante es hacerse con el objeto custodiado o eliminar al jugador oponente objetivo, según sea el caso, dentro del tiempo establecido para cada ronda
- Si el objetivo definido es defender/atacar un jugador, éste sólo podrá contar con un arma corta para su defensa. Dicha persona será elegida por el equipo defensor y puede cambiar entre rondas, pero su identidad debe ser siempre conocida por todos los jugadores de ambos equipos.
- Las rondas concluyen al finalizar el tiempo establecido si el equipo atacante no logra cumplir su objetivo, en caso contrario acaban en el momento en que el equipo atacante cumpla su objetivo.
- Antes de iniciar el evento los capitanes, en conjunto con el juez principal definirán la cantidad de puntos que significarán la victoria para este evento.
- Una vez se ha eliminado a un jugador deberá alzar las armas sobre la cabeza sujetandolas por el filo para indicar que está fuera de combate y acto seguido dirigirse a la zona de Respawn designada para su equipo por el equipo arbitral.
- El tiempo de Respawn será asignado al inicio del juego.
- Una vez haya terminado una ronda, independientemente del motivo por el que haya acabado, los papeles se invierten. Se jugarán tantas rondas como se hayan acordado antes de iniciar.

Regicidio

- Consiste en el enfrentamiento de combate de equipos en el cual cada equipo cuenta con un jugador designado como Rey/reina. El objetivo de cada equipo es eliminar a jugador Rey/Reina oponentes

- Cada equipo debe seleccionar su jugador objetivo antes de iniciar cada ronda y hacerlo de conocimiento público para ambos equipos. Dichos jugadores pueden portar el arma que deseen.
- Se otorga punto al equipo que haya eliminado al jugador objetivo del equipo contrario y que conserve aún vivo al suyo. Una vez se ha otorgado el punto se da inicio a la ronda siguiente. Habrá tantas rondas como se pacte al inicio.
- Antes de iniciar el evento los capitanes, en conjunto con el juez principal definirán la cantidad de puntos que significarán la victoria para este evento.
- Una vez se ha eliminado a un jugador deberá alzar las armas sobre la cabeza sujetandolas por el filo para indicar que está fuera de combate y acto seguido dirigirse a la zona de Respawn designada para su equipo por el equipo arbitral.
- El tiempo de Respawn será asignado al inicio del juego.

Art. 40- Ranking

Para el Ranking a nivel de competencia por equipos se determina el uso de la misma fórmula que se maneja para combates individuales, a partir de la inclusión en una base de datos de los equipos participantes en torneos certificados.

Art. 41- Torneos

Al igual que en el marco de las competencias individuales, cada comunidad está en la potestad de realizar tantos torneos como quiera a lo largo de todo el año, sin embargo, para evitar que los equipos de una cierta zona obtengan más puntos de ranking que otros simplemente por la frecuencia de torneos en los que puedan participar, se fijan dos fechas de competencia a nivel nacional que podrán realizarse en cualquier punto del año y cuyos resultados podrán incluirse en el ranking.

REGLA 8 - LAS FALTAS

Art. 42 Definición

Se denomina falta a una infracción, ya sea voluntaria o involuntaria, que transgrede cualquiera de los artículos presentes en el reglamento presente. Las faltas pueden ser catalogadas por su gravedad (leves, moderadas y graves), o por su forma (contacto físico, conducta o técnicas), y es a partir de estas categorías que se determina la sanción correspondiente que deberá llevar a cabo el cuerpo arbitral sobre el jugador o equipo infractor.

Art. 43 Falta de contacto físico

Se consideran faltas de contacto físico todas aquellas en las cuales se ve implicada en menor o mayor medida la integridad física de alguno de los jugadores o jueces.

Se consideran faltas leves:

- El roce involuntario de alguna de las réplicas con el rostro o zonas genitales del oponente.

-El choque de dos sujetos de forma involuntaria también se considera leve si los jueces consideran que no hubo intención de parte de ninguno de los jugadores.

Se consideran faltas moderadas:

- Golpe con intención que termina en contacto con el rostro o zonas genitales.
- Si se hace una sujeción legal a la empuñadura del arma de un oponente que genera una lesión en la articulación del contrario por un movimiento forzado antinatural.
- Si se intenta hacer una sujeción legal que termina en una sujeción a brazos o piernas.
- Una acción acrobática o salto que termine en un choque con un oponente si los jueces determinan que no hubo intención de ello por parte del jugador.

Se consideran faltas graves

- Embestir o taclear al oponente.
- Cualquier tipo de golpe intencionado como patadas, puños o codazos.
- Golpear al oponente con una zona del arma diferente de la hoja.

Art.44 - Falta de conducta

Son faltas de conducta todas aquellas acciones realizadas por los jugadores que demuestran una actitud antideportiva que contradice los valores de la práctica correcta del softcombat.

Se consideran faltas moderadas:

- Enfrentarse con cualquier individuo que no esté dentro del campo de juego.
- No acatar las indicaciones del equipo arbitral o responder a ellas con actitud desafiante.

Se consideran faltas graves:

- Agredir verbalmente a cualquier individuo presente.
- El porte de armas reales, ya sean armas de fuego o cortopunzantes.
- La participación de deportistas bajo el efecto de sustancias psicoactivas o el consumo de estas durante el evento.
- Cualquier falta de respeto ante los participantes, el cuerpo arbitral o los espectadores.

Art.45- Faltas técnicas de jugadores

Se consideran faltas leves

- Salir del campo durante el evento.
- Comenzar antes de que el árbitro dé la señal.
- Tener más jugadores de los permitidos en el campo.
- Dar indicaciones desde la banca.
- Hacer mal uso de "la señal de muerto" en eventos grupales según corresponda.

Se consideran faltas moderadas:

- Continuar un combate o evento después de que el árbitro señale su finalización.

- Hacer intercambio de armas en el campo.
- Golpear jugadores que estén haciendo uso de la señal de muerto.

Se consideran faltas graves:

- No cumplir con los tiempos de respawn asignados.
- Arrojar armas.

Art. 46- Faltas técnicas de entrenadores, sustitutos y acompañantes.

Se consideran faltas leves:

- Entrar al campo sin autorización.
- Dar indicaciones desde la banca.

Art. 47- Penalización

La respectiva penalización para cada falta cometida será dejada a disposición del cuerpo arbitral, que deberá tener en cuenta la gravedad y tipología de la falta para poder emitir un juicio apropiado con el cual proceder a aplicar el correctivo.

Las faltas son acumulativas por torneo, y la reiteración de una falta en particular o de varias de la misma gravedad puede equivaler a una de gravedad superior. En el caso de las faltas leves se recomienda realizar tres advertencias al jugador antes de aplicar los correctivos correspondientes.

En pro del espíritu deportivo, y teniendo como objetivo que haya una mejora en la calidad de los jugadores y en su manejo del reglamento, una vez finalice un torneo las faltas del jugador o equipo son eliminadas, esperando con esto que en la próxima oportunidad pueda demostrar su mejoría.

Art. 48- Peleas

En caso de que se produzcan conflictos o pleitos fuera del marco de la competencia reglamentada, ya sean a mano limpia, con armas reales o dando un uso inadecuado a las réplicas, el cuerpo arbitral está en la capacidad de expulsar a los jugadores involucrados en la disputa hasta el fin de la ronda, el evento o de cualquier actividad relacionada con el softcombat a nivel competitivo en Colombia, de acuerdo a como el cuerpo arbitral lo considere oportuno para el caso en particular.

Art. 49- Faltas en situaciones especiales

Se consideran faltas de este tipo aquellas que sean cometidas en situaciones de orden mayor que puedan afectar la imagen, organización o efectividad del deporte, ya sean cometidas por jugadores, jueces, entrenadores, líderes de liga, comunidad o club, consejeros o cualquier otro agente que haga parte de la estructura del softcombat como

deporte. Frente a infracciones de este tipo el consejo de comunidades o la liga tomará medidas efectivas dependiendo de la magnitud del suceso.